

RECONOCE TUS HABILIDADES

RICARDO JOSE TORRES CARRILLO

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES

2018

TABLA DE CONTENIDO

1. DELIMITACIÓN TEMÁTICA.....	1
1.1 Análisis Observacional	
1.2 Identificación de Actores, publico objetivo y factores	
1.3 Identificación de situación a transformar	
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
2.1 Pregunta problema	
2.2 Objetivos	
3. JUSTIFICACIÓN.....	12
3.1 Pertinencia del diseño	
4. MARCO TEORICO.....	13
5. DISEÑO METODOLOGICO CONCEPTUAL.....	16
5.1 Fases del desarrollo metodológico	
5.2 Concepto transversal	
6. DESICIONES DE DISEÑO.....	23
7. PROPUESTA DE DISEÑO.....	28
8. CONCLUSIONES.....	34
9. ANEXOS.....	35
10. REFERENCIAS.....	42

INTRODUCCIÓN.

El proyecto “Reconoce tus habilidades”, fue abordado en la institución Externado Caro y Cuervo (ECC) el cual presta un servicio privado en preescolar, primaria y bachillerato, ubicada al norte de Bogotá en el barrio Victoria Norte.

La investigación busca optimizar las herramientas que brinda la institución, para que el niño logre expresarse y contar acerca de sus gustos y habilidades, después de haber reconocido y superado sus necesidades básicas. Por lo tanto, el objetivo del proyecto es encontrar esas habilidades de los niños para que éstas empiecen a ser reconocidas desde temprana edad.

El niño reconoce de manera clara sus gustos afines hacia la autoexpresión, la cual puede desembocar en un reconocimiento real de su habilidad, debido a que ésta se encuentra en la motivación de abordar este tipo de actividades con la mejor disposición ya que la temática de creación de personajes en la lúdica de caricatura, es escogida por el mismo estudiante.

Convirtiendo esta investigación de tipo cualitativo para comprender la realidad expresada por medio de los dibujos que brindan los niños de la lúdica de caricatura, los cuales van a permitir los insumos para analizar lo que puede expresar un niño a través de sus sentimientos y sensaciones. Todo esto se logra bajo un proceso sensorio-perceptivo que activa la autoexpresión del alumnado porque dentro de la metodología de la clase se evidencia un Storytelling el cual en la base sólida es la estimulación por medio del canal sensorial auditivo, por lo tanto, ésta pueda ser reforzada por medio de la disciplina del Diseño Gráfico la cual cumple características similares a la dinámica encontrada.

1. DELIMITACIÓN TEMÁTICA

A continuación, se establecen los límites dentro de los cuales se va a desarrollar el proyecto. Por ende, la identificación del entorno se establece de manera clara y precisa en cuanto a las aclaraciones dadas por la misma institución, ya que su desarrollo integral permite a la investigación descubrir un contexto estudiantil, donde los niños, escogen a partir de sus gustos y conocimientos previos, lo cual permitirá observar un panorama donde las habilidades de los niños y la experiencia del docente dictaminan los insumos pertinentes a la investigación.

Por lo tanto, el presente proyecto vinculado a la institución Externado Caro y Cuervo (ECC), colegio privado el cual cuenta con 41 años de servicio académico en preescolar, primaria y bachillerato ubicado al norte de Bogotá en el barrio Victoria Norte.

Dentro de la visión del (ECC) se puede comprender que el desarrollo integral busca satisfacer las necesidades humanas a partir de sus gustos y proyecciones.

La institución, funciona para ayudar a que el alumno presente una evolución por medio de la educación que imparten sus educandos, por lo tanto, la institución reconoce las individualidades del estudiante, teniendo en cuenta sus necesidades e intereses.

Quiere decir esto que en efecto demuestran un interés, por los aspectos individuales o personales de cada estudiante. Dentro del desarrollo integral del (ECC) encontramos que hacen relevancia a las Actividades creativas y la apreciación estética del estudiante.

Las actividades creativas y la apreciación estética, desembocan en lúdicas que brinda la institución, donde la expresión y la creatividad, les permite explorar esas individualidades, sensaciones y sentimientos que refleja el alumno. Andueza, Barbero, Caeiro, García y González (2016). afirma que:

La expresión artística de los niños, a través de la libre experimentación, les proporciona la posibilidad de plasmar su mundo interior, sus sentimientos y

sensaciones, mediante la imaginación, la fantasía y la creatividad explorando, al mismo tiempo, nuevas estructuras y recursos. (p.226)

Se concluye la información brindada por la institución y el docente Juan Eduardo Landinez, que una actividad creativa pretende valorar una obra en todos los aspectos generales, desde la estética, la cual es percibida por la visión del usuario y ésta dictamina si es bella o no dependiendo de la información que percibió de dicha obra, claramente este es un proceso que se da desde la subjetividad, esto quiere decir que la respuesta es cambiante dependiendo de la persona.

Por otra parte, la apreciación estética, ayuda al niño a expresarse y enfrentar sus sentimientos, desarrollar sus destrezas sociales y de comunicación y por último una libertad de expresión.

Entendiendo la formalidad de estas dos características encontradas en el desarrollo integral de la institución la cual muestra una ruta metodológica para evidenciar el contexto a abordar y recopilar insumos pertinentes al proyecto, es necesario entender como se logra la apreciación estética y las actividades creativas en la institución y en efecto una ruta que cumple la solución operativa de estas dos características es el mundo sensorio-perceptivo siendo más específico la sinestesia.

La sinestesia es un complemento entre sentidos sensoriales, ésta permite interpretar la información e interactuar con ella. Genera, orden, significado emocional, información, rapidez memorística. Por ende, es necesario que esta teoría sensorial deba ser agradable para el público, quiere esto decir que las experiencias sensoriales del usuario sean de su agrado y esto va a generar un mayor enriquecimiento creativo para la persona.

Se llega a la conclusión, que el área pertinente en diseño gráfico para el desarrollo óptimo de las posibles actividades vinculadas hacia lo sensorial es el diseño de experiencia, debido al complemento entre sentidos sensoriales que pretenden lograr una interacción con el niño, para generar una percepción de dicha experiencia, dicha afirmación se profundizará más adelante en la investigación.

Análisis observacional

El contexto estudiantil en el que se desenvuelven los elementos encontrados en el desarrollo integral, las cuales son las actividades creativas y la apreciación estética, se encuentra un panorama a analizar, ya que la institución, maneja grupos de interés, donde el alumno elige a través de sus gustos, la lúdica en la que desea participar, demostrado en la figura 1, dentro de estas lúdicas encontramos: Ajedrez, artes plásticas, teatro, música, danzas, deporte, periodismo, origami y caricatura.



Figura 1. El niño escogiendo sus actividades lúdicas, aquí podemos observar como se ve reflejado una de las características del desarrollo integral de la institución, donde velan por las necesidades e intereses de sus estudiantes.

En esta etapa entendemos que el niño escoge estas diferentes lúdicas dependiendo de sus motivaciones o gustos personales lo cual es un elemento fundamental para que la producción del estudiante sea más eficaz, ya que realiza trabajos ajustados a sus intereses. Andueza et al. (2016). afirma que:

En los niños, la motivación se relaciona con los afectos y es un elemento fundamental para desarrollar su capacidad de aprender a través del aprendizaje significativo, porque un niño motivado es un niño que confía en sus conocimientos, lo

que le permite avanzar desde la experiencia e ir construyendo así su conocimiento.
(p.98)

El estudiante está confiando en sus conocimientos previos respecto a la lúdica por escoger, debido a que hay una experiencia acumulada donde se relacionan los intereses y sentimientos, la cual produce una motivación intrínseca desembocando una imaginación predispuesta a la creación. En ese orden de ideas, nuestro trabajo estará enfocado en la lúdica de caricatura, la cual es propicia para explorar la manifestación de su trabajo en expresión por medio de la creación de personajes como se muestra en la figura 2 y 3. Andueza et al. (2016). afirma que:

Los dibujos de un niño son mucho más que trazos sobre el papel; son la expresión de su desarrollo y su forma de entender el mundo. El dibujo nos da una visión bastante amplia no solamente de sus sentimientos o emociones, sino también de su desarrollo social, sus capacidades intelectuales, su desarrollo físico, sus destrezas...
(p.225)

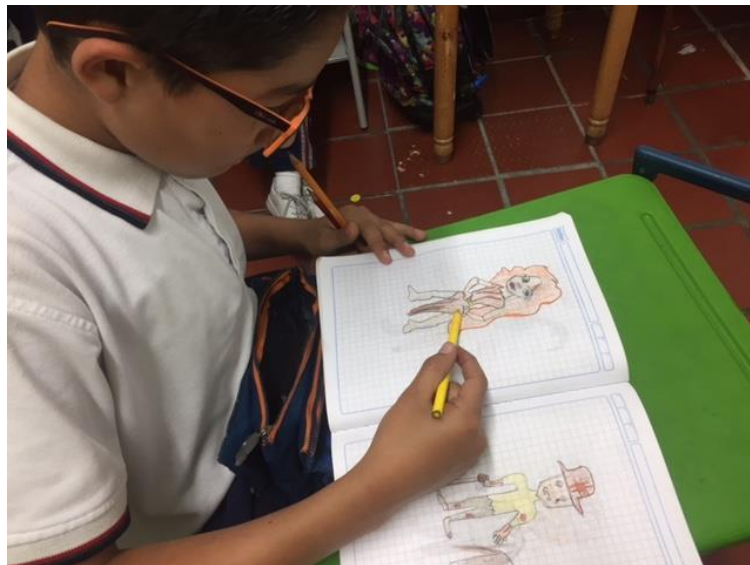


Figura 2. Niño Creando sus personajes.

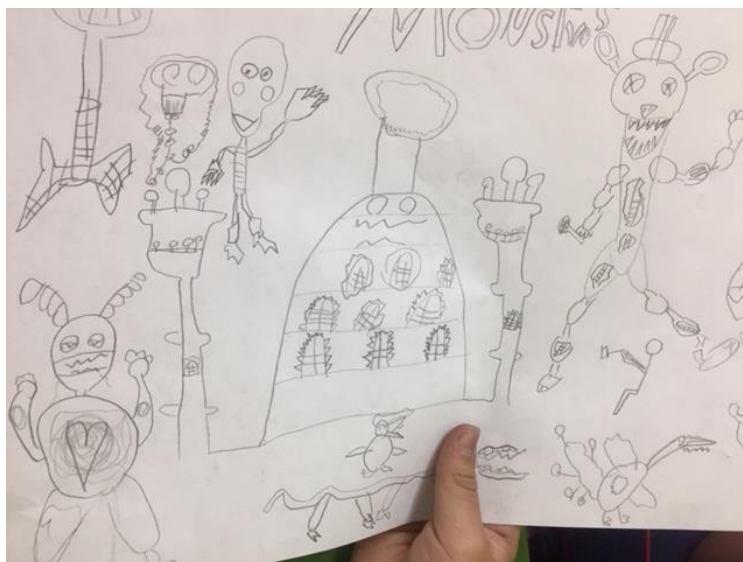


Figura 3. Contenidos de la clase de caricatura.

La lúdica de la caricatura, permite al estudiante por medio de las actividades que dispone la materia, expresar información subjetiva en cuanto a sus necesidades, intereses y aspiraciones, la cual requiere de la curiosidad del niño y de los insumos que le brinde el docente. Sarlé, Ivaldi, Hernández (2014) afirma que:

Es necesario generar un ambiente de estímulo, de bienestar, de seguridad, de afectividad, de confianza, de respeto por el trabajo, de libertad (sin dejar de cumplir los objetivos propuestos), de aceptación a lo diferente. En síntesis, un ambiente donde cada uno sienta que tiene su lugar en el grupo y que es aceptado, donde el error forme parte de la experiencia, donde se respire el sentido de equipo, se favorezca la investigación, el análisis crítico, la autodeterminación, la capacidad de escucha. (p.64)

El ambiente en efecto se está evidenciando en la lúdica, ya que el estudiante escogió la materia a partir de su experiencia, en la temática y el gusto que tiene por ella, esto se puede reafirmar por los insumos brindados por el docente encargado que posteriormente se verán reflejados en el proceso investigativo, pero que este confirma que el estudiante se le nota que viene dibujando desde la casa y eso responde al porqué escogen dicha lúdica.

De esta manera, se logra comprender un panorama en donde se espera desarrollar por medio de un diseño de experiencia, una alternativa capaz de activar procesos expresivos en los niños, para poner a prueba sus habilidades.

1.2 Identificación de Actores, publico objetivo y factores

La identificación del público determina la ruta para la obtención de insumos y el enriquecimiento del proyecto, se comprende desde la óptica del análisis previamente argumentado, Por lo tanto, la asignatura que responde a las motivaciones, necesidades e intereses del estudiante, que permitan un desarrollo integral a partir de actividades creativas y la apreciación estética, es la lúdica de la caricatura la cual cuenta con:

- 1 maestro.
- 10 estudiantes (5 mujeres y 5 hombres), de 4 y 5 de primaria.

El público objetivo se soporta bajo la prospección que tiene la escuela de su desarrollo integral, arrojando como resultado:

- Estudiantes de cuarto y quinto de primaria, pertenecientes a la lúdica de la caricatura, entre los 8 y 12 años de edad, hombres y mujeres de estrato cuatro (4).

En la etapa de reconocimiento de los actores vinculados al proyecto, se determina una entrevista con el profesor Juan Eduardo Landinez, el cual imparte la enseñanza en los estudiantes de caricatura, donde se propone como objetivo, entender la metodología de la clase, evidenciando los siguientes insumos.

MAPA DE E M P A T Í A

METODOLOGÍA DEL DOCENTE

JUAN EDUARDO LANDINEZ

¿QUÉ DICE Y QUE PIENSA?	¿QUÉ HACE Y QUE SIENTE?	¿QUÉ VE Y QUE OYE?
<p>El mundo sensorial activa la imaginación del estudiante.</p> <p>La materia aporta, desarrollo de la motricidad fina.</p> <p>El Lápiz sin borrador les ayuda a prestar más atención, en pensar cómo debe quedar el objeto final, fomentando la predisposición a pensar.</p>	<p>El docente lee historias verídicas de la historia Colombiana, para que dibujen el personaje principal de la historia en version joven y adulta. Storytelling / basico</p> <p>Estimulo auditivo, conexion emocional que activa su autoexpresión.</p> <p>Trabaja figuras básicas, [cuadrado, triangulo, circulo] para la construcción del cuerpo.</p>	<p>Llegan con ciertas habilidades, vienen con ganas de dibujar y se les nota que ya vienen dibujando desde la casa, habilidades totalmente en el dibujo.</p>
ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO		
<p>El mundo sensoperceptivo, como utilización de recurso.</p>	<p>Estimulación auditiva para activar sus procesos en autoexpresión.</p>	<p>Expresión del niño en los dibujos</p>
SENSOPERCEPTIVO	AUTOEXPRESIÓN	EXPRESIÓN

Encontramos características en la aplicación del primer instrumento investigativo, el cual es un mapa de empatía para entender la ruta metodológica de la lúdica de la caricatura, encontrando de esta manera elementos que van a ser parte del proceso investigativo, dichos elementos son:

Lo Sensoperceptivo, es un recurso que apela con frecuencia el docente para activar la imaginación del estudiante por medio del canal sensorial auditivo.

La Autoexpresión, se genera a partir de dicha estimulación auditiva, la cual consiste en que el docente relata historias verídicas de Colombia de manera básica, con el propósito de activar sus procesos en autoexpresión que viene siendo el dibujo subjetivo del niño de lo que percibió del estímulo auditivo logrando una transformación de esa información.

La Expresión, que viene siendo el trabajo final de la clase dando como resultado el dibujo caricaturesco de los niños.

Determinando de esta manera los actores vinculados al objeto de estudio del proyecto, en pro al reconocimiento de las habilidades de los alumnos vinculados a la materia.

Se realizó un sondeo para la lúdica de la caricatura, donde el niño debe escribir qué le gusta de la clase y por qué, dándonos como resultado la tabla 1.

CARACTERIZAR		
ENTENDER EL USUARIO		
ESTUDIANTES		
LUDICA DE CARICATURA		
¿QUIÉN ES?	UBICACIÓN	COMPRENDER
Niños y niñas de 10 a 12 años de edad, los cuales les apasiona dibujar caricaturas.	Aula de caricatura la cual se encuentra disponible solo los viernes de 7:00 a 9:00 am	<ul style="list-style-type: none"> • Les gusta dibujar y realizar manualidades. • Se divierten • Desarrollan sus dibujos • Desarrollan su creatividad
REFLEXIONAR		
<ul style="list-style-type: none"> • Motivación intrínseca • Sinceridad • Dice lo que piensa • Se divierte • Empieza a dimensionar la creatividad • Confía en sus conocimientos • Intereses 		
ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO		
CREATIVIDAD		

Tabla 1. Hallazgos de actividad escrita realizada por los estudiantes de caricatura.

Obteniendo hallazgos importantes tras la aplicación del instrumento el cual cumple el objetivo de entender con mayor profundidad a el estudiante a intervenir, dándonos como resultado un elemento que hará parte del proceso investigativo el cual es:

La creatividad, debido a que el niño demuestra un reconocimiento básico a través de la pregunta, la cual es respondida sin ninguna presión por parte del docente, si no que su respuesta se dio de manera libre.

En efecto, se encuentra que el niño empieza a dimensionar la creatividad como un factor que enriquece su dibujo y él mismo nos lo está contando.

Por lo tanto, a partir de la implementación del primer instrumento y la entrevista que se realizó al docente encargado de la lúdica se puede evidenciar, una motivación intrínseca por parte del alumno, ya que éste confía en su conocimiento previo por la caricatura, viéndose esto reflejado en sus dibujos, lo cual lo motiva a enriquecer su trabajo creativo desde su autoexpresión la cual es estimulada con antelación por procesos sensoperceptivos. Sarlé, Ivaldi y Hernández (2014). afirma que:

Niños y niñas crecen transitando por múltiples y variadas experiencias sensoperceptivas, las cuales activan sus procesos de autoexpresión. Es por ello que durante la primera infancia resulta fundamental promover la manipulación, la búsqueda, la experimentación directa, la investigación, el análisis de las características de los materiales, relacionándolos y compartiendo los resultados. Este tipo de experiencias requieren de la curiosidad, que es muchas veces sofocada por la educación formal, cuando de lo que se trata es de avivarla. (p.62)

Por medio de la información brindada por el docente Juan Eduardo Landinez, la importancia de la sensopercepción en los niños es debido a que se mantiene en constante contacto con estímulos externos y de no ser así, serian jóvenes confundidos, logrando ser este un apoyo para la autoexpresión, plasmando su mundo interior, sus sensaciones y necesidades. (Lego, 2009). afirma que:

El registro de la experiencia se concreta desde lo subjetivo, lo individual, lo propio y personal, lo diferente del otro, que nos distingue y caracteriza. Una misma experiencia vivida por sujetos diferentes, adquiere valores únicos en cada uno; la carga emocional adjudicada es dada por quien vive y sólo comprendida por él.

Lo sensoperceptivo, va a jugar un rol importante en el proyecto, ya que esta fenomenología es la encargada de suministrar al estudiante los insumos por medio de canales sensoriales los cuales van a enriquecer a través de la percepción subjetiva del estudiante un bagaje de información que será plasmado sobre el papel, por medio de su autoexpresión que es el dibujo del niño.

Por ende, lo sensoperceptivo se empieza a entender como una experiencia, donde los sentidos externos, olfato, gusto, tacto, visión y auditivo, empiezan a dar

cuenta de características que se relacionan dentro de un diseño de experiencia, cuyo resultado es la generación de una percepción.

1.3 Identificación de situación a transformar

Para la identificación de la situación a transformar, es necesario contar con un escenario comprendido, en cuanto a el contexto que rodea la investigación y los hallazgos evidenciados por los actores.

El niño escoge por sus gustos previos la lúdica de caricatura, permitiendo evidenciar un escenario a intervenir por medio de lo sensorio-perceptivo, que estimula la autoexpresión, la cual se ve reflejada en el trabajo de la lúdica y esta pueda ser condicionada para el reconocimiento de su habilidad desde temprana edad.

Por consiguiente, se puede deducir que el método cualitativo es idóneo para el enriquecimiento del proyecto, ya que nuestro contexto investigativo presenta las particularidades de dicha metodología, en el sentido de que los conocimientos previos de los actores dictaminan los nuevos conocimientos a implementar en el desarrollo investigativo. (Diseño centrado en los humanos) afirma que:

Los métodos cualitativos pueden hacernos descubrir las necesidades, deseos y aspiraciones profundas. Son muy útiles en la primera etapa de la investigación para poner a prueba los supuestos sobre el mundo y cuando no se puede suponer que los investigadores ya conocen todo el universo de respuestas posibles, creencias e ideas de los participantes. (p.33)

Concluyendo, que la pertinencia de diseño se ha podido caracterizar gracias a los insumos previos demostrados anteriormente, en efecto un diseño gráfico por medio de la sensorio-percepción es igual a un diseño de experiencias. (Las claves del diseño de experiencias) afirma que:

“La experiencia es subjetiva. La PNL, programación neurolingüística se define como el estudio de la experiencia subjetiva, y precisamente esto hace que diseñar experiencias requiera gran conocimiento de cada persona, sus hábitos, preferencias, decisiones, creencias, etc. A eso apuntan los buscadores, las plataformas de redes sociales, la publicidad y la educación.”

En efecto la búsqueda de generar dicha experiencia se da al comprender en totalidad al usuario. Y a través de la utilización de experiencias sensorio-perceptivas en donde los sentidos son percibidos, se logra transmitir una información por parte del usuario que va a ser subjetiva.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La situación a transformar, los hallazgos de los instrumentos del análisis observacional, verifica que el niño nos habla con sinceridad, básicamente hablando, pero real, diciendo lo que piensa en torno a la materia de caricatura. Por otra parte, las funciones del docente en cuanto a activar su imaginación, permite identificar la posibilidad de que el estudiante reconozca su habilidad en autoexpresión por medio del diseño gráfico vinculado a actividades sensorio-perceptivas.

2.1 Pregunta investigativa

¿Cómo a través del diseño gráfico y la sensorio-percepción, se puede orientar a los niños de la lúdica de caricatura en el reconocimiento de sus habilidades de autoexpresión?

2.2 Objetivos

General

Generar desde el diseño de experiencias, el reconocimiento de las habilidades en autoexpresión por medio de la sensorio-percepción.

Específicos

- Generar insumos a través del reconocimiento metodológico de la clase de caricatura, para entender como perciben su autoexpresión.
- Estimular con elementos sensorio-perceptivos a los niños pertenecientes a la clase de caricatura para activar sus procesos en autoexpresión.
- Generar insumos con los niños pertenecientes a la lúdica de caricatura, para identificar las experiencias sensoriales que más transitan sobre este público.

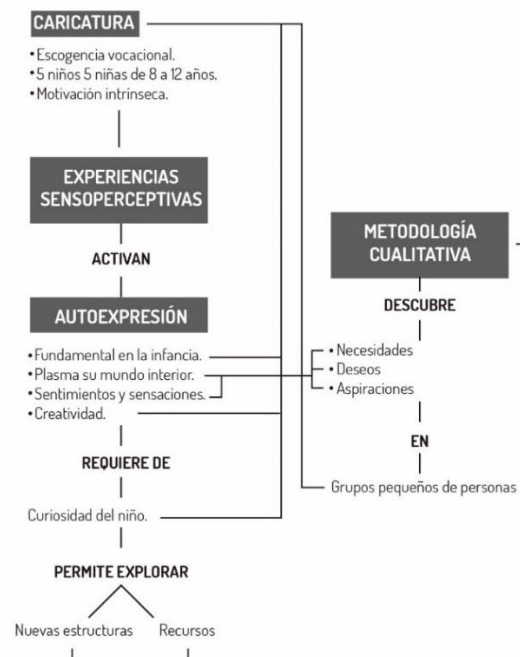
- Por medio de matrices y segmentación de conceptos analizar las conexiones temáticas del proyecto.

3. JUSTIFICACIÓN

El proyecto tiene como objetivo, permitirles a los estudiantes de caricatura reconocer sus habilidades en autoexpresión desde temprana edad, ya que buscamos esas edades porque queremos encontrar desde su parte más básica las motivaciones que tienen sobre este tipo de actividades, es decir, buscamos en las raíces.

Posiblemente el estudiante pueda tomar mejores decisiones a futuro en torno a su prospección como profesional, escogiendo una carrera universitaria acorde a la habilidad en pro al reconocimiento.

Por lo tanto, La pertinencia del diseño para la ejecución de este proyecto responde a múltiples categorías evidenciadas tanto en el proceso observacional como en la materialización del marco teórico haciendo énfasis a características que debe tener un objeto de la misma índole. Lo argumentado con anterioridad se verá reflejado en el siguiente mapa conceptual.



En efecto el mapa nos muestra claramente las conexiones de los diferentes conceptos que se vienen tejiendo por medio del análisis observacional, aplicación de instrumentos y el marco teórico.

Entendiendo las particularidades que brinda la asignatura de caricatura, la cual permite activar experiencias sensorperceptivas que activan la autoexpresión. El niño puede plasmar su mundo interior evidenciando sentimientos y sensaciones, permitiendo explorar nuevas estructuras y recursos.

La pertinencia del diseño responde a un diseño gráfico por medio de la sensorpercepción, debido a que este concepto, logra evidenciar características que se encuentran en el Diseño Gráfico.

Dichas características son: Olfato, Gusto, Tacto, Visión y Audición los cuales generan una percepción y una interacción del mismo para lograr retener una información sensorial, después de que el estímulo haya cesado.

Por consiguiente, estas características expuestas con antelación, responde a la rama del diseño de experiencias, ya que ésta necesita de una constante interacción por parte del usuario ya sea con el entorno o con un producto en específico cuyo resultado, es la generación de una percepción del mismo.

4. MARCO TEORICO

El marco se estructura a partir de hallazgos del análisis observacional, ya que en efecto la institución cuenta con grupos de elección libre donde la apreciación estética y las actividades creativas cumplen el objetivo de un desarrollo integral que plantea la institución, en cuanto a la aplicación de nuevas destrezas y la libertad de expresión del mismo, por lo tanto, la importancia de las necesidades de los estudiantes y del docente son el factor importante, ya que esta dictamina los insumos pertinentes que relacionan la información brindada por los actores con el diseño gráfico. Gillam (1970) afirma:

Las necesidades humanas son siempre complejas. Todas ellas presentan dos aspectos: uno funcional (entendiéndolo por función el uso específico a que se destina una cosa), y otro expresivo. La importancia relativa de ambos aspectos, función y expresión, varía según las necesidades. (p.3)

La lúdica de caricatura, responde a las necesidades de varios estudiantes de la institución en cuanto a, intereses, gustos etc.... debido a que por medio de esta escogencia libre, ellos pueden transmitir en sus trabajos información subjetiva que responde a partir de estímulos externos que se dan a través de la sensopercepción que aplica el docente por medio de relatos históricos que se encargan de generar estímulos para transformar esa información percibida por el estudiante, lo cual termina siendo plasmado sobre el papel, con el objetivo de crear el personaje principal de la historia contada por el docente.

La actividad sensorial se divide en exterocepción y propiocepción. La exterocepción es la percepción de los estímulos que emanan del exterior: visión, audición, olfato, gusto y tacto. La propiocepción es un sentido de interocepción, por el que se tiene conciencia del estado interno del cuerpo: cenestésico, kinestésico o cinético y de orientación. La sensación, el estímulo y la percepción resultan imprescindibles para que estos procesos ocurran. (Sarlé, Ivaldi, Hernández, p.57)

Sin embargo, a partir de la concepción de lo sensoperceptivo, se trae a colación el preconcepto de la sinestesia. La sinestesia, es un complemento entre sentidos ya que este permite en primera instancia, interpretar la información e interactuar con ella. Por consiguiente, este proceso genera un orden, significado emocional, información y rapidez memorística.

Sirve para conectarnos al mundo, para sentirlo, permitirnos su interpretación, y posibilitarnos la interacción con él. Eso sí, la percepción sinestésica hace esa conexión más rica, distinta, y sobre todo llena de sensaciones distintas a las que tienen los demás. Eso posibilita una conexión distinta con el mundo, que una persona sinestésica puede convertir en arte, elevándola al nivel de creación artística; o simplemente ignorarla, y quedarse con la función que cumple. (Salas, p.52)

Es importante entender, que para la sinestesia posiblemente los estímulos que son agradable para el usuario lo cual es algo subjetivo, posibilita un mayor enriquecimiento para la creatividad, por lo que no va a tomar mayor trascendencia dicha aclaración, debido a que es interesante pensar en lo opuesto de lo agradable y qué tipos de percepciones podrían generar en el usuario.

A veces en algunos ruidos, sonidos constantes (como el continuo goteo del agua, el tic-tac del reloj, los ronquidos, etc.) me perturban y me producen unas percepciones

físicas desagradables en mi cuerpo. Pero también otros sonidos pueden hacerme apreciar sensaciones agradables, como el que proporcionan los pájaros, un río que fluye o la risa de un niño. (Salas, p.100)

El concepto sensorperceptivo se divide en dos preconceptos, la sensación y la percepción, estos dos trabajan de la mano ya que la sensación es vista como el todo o la suma de todas las partes de un objeto físico externo *“La sensación es la impresión recogida por nuestro sistema sensorial provocada por estímulos propios y del medio ambiente, que activa la reacción de nuestro cuerpo”*. (Sarlé, Ivaldi, Hernández, p.57) y la percepción es cuando el hombre empieza a entender o desglosar cada una de las partes del objeto, determinando características formales del mismo. *“La percepción es la interpretación producida a partir de los estímulos, su organización, registro y categorización conducente a su comprensión consciente”*. (Sarlé, Ivaldi, Hernández, p.57) Por ende este proceso genera una constante interacción con el cerebro generando estímulos que provocan una transformación de esa información trabajada por los canales sensoriales, en una totalmente nueva y subjetiva siendo este resultado netamente individual y cambiante por persona.

Permitiendo al estudiante expresarse de manera más profunda por medio de su autoexpresión la cual es el conjunto de: lo sensorperceptivo, la creatividad y la expresión, resultado de un trabajo experimental donde el niño plasma sus sensaciones y sentimientos.

“El cuerpo oficia como instrumento vincular, el entorno inmediato como proveedor y custodio de vivencias y recuerdos, la expresión como vía de comunicación, la exploración como motor para el desarrollo sensorperceptivo, y la libertad expresiva como el resultado de buenos procesos en el marco de la conquista de la subjetividad. (Sarlé, Ivaldi, Hernández, p.45)”

La creatividad, cumple un papel importante debido a que el niño se enfrenta a un panorama como la caricatura, donde el profesor imparte la enseñanza por medio de relatos históricos verídicos, lo que llega a ser un estímulo sensorial auditivo antes de la realización de las actividades en clase para estimular el pensamiento creativo del niño y promover la creación de un trabajo final que en este caso es un personaje. *“es esencial en todas las fases del desarrollo del niño la motivación interna y externa, y para ello, es fundamental el papel del profesor” Andueza, Barbero, Caeiro, García, González, 2016, p.96)*

La primera forma de relación de la imaginación con la realidad consiste en que toda creación de la imaginación siempre se estructura con elementos tomados de la realidad y que se conservan de la experiencia anterior del hombre. (Imaginación y creación en la edad infantil L. S. Vigotsky, p.6)

Como concluyente se puede percibir diferentes categorías de diseño (sensoperceptivo, expresión y creatividad) involucradas en el marco teórico como los canales sensoriales que habla de procesos sensoperceptivos que ayudan a la autoexpresión del niño, la creatividad que funciona por medio de una complementación por medio de lo imaginativo y lo real y por último la expresión, donde el niño expresa su trabajo en el papel la cual es su forma de entender el mundo.

5. DISEÑO METODOLOGICO CONCEPTUAL

El proyecto, dispone de una metodología investigativa que responde a las fases de investigación vinculadas a los objetivos específicos expuestos con anterioridad, esta etapa tiene un rol secuencial, indispensable para la siguiente fase, por ende, se busca primeramente comprender, explorar, caracterizar y analizar los datos de la etapa metodológica para que finalmente converja en un concepto transversal que ayude a la construcción de un producto de diseño acorde a la temática.

5.1 Fases del desarrollo metodológico

- **Comprender / Fase 1:** Desarrollar una entrevista con experto que permita hallazgos, por medio de la persona que imparte la enseñanza (profesor de caricatura), para construir una actividad, que centre la atención del estudiante a través de recursos visuales. *Instrumento, Entrevista con experto.*
- **Resultado:**

ENTREVISTA

EXPERTO

FASE / COMPRENDER

JUAN EDUARDO LANDINEZ

LA LÚDICA FRENTE AL DESARROLLO EDUCATIVO DEL NIÑO

Los niños deben lograr aprender a percibir, nuestro mundo, el contexto que los rodea.

IMPORTANCIA

Un niño que se le explota el talento del dibujo en la práctica es algo que finalmente va a llevar la actividad a la casa o cualquier contexto que se desenvuelva, porque ese tiempo lo va a utilizar dibujando, tiempo que no lo va a utilizar viendo tv o internet porque para él es algo negativo, entonces un niño que por sí solo es motivado a dibujar va a utilizar tiempo vital en la casa y en el colegio

VALORES

El dibujo es sinonimo de orden, porque no empieza por el final

PRIMEROS PROBLEMAS QUE RESUELVE EL NIÑO

La imagen - poetica que se da por medio de estimulaciones sensoriales para llegar a la imaginacion del niño

ACTITUDES DEL NIÑO

Orgullo, satisfaccion, alegría, porque quieren mostrar su trabajo.

ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO

PERCEPCIÓN

IMAGINACIÓN

DIBUJO

ORDEN

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

ORGULLO

ALEGRÍA

En la aplicación de la primera fase metodológica, en efecto se busca entender en compañía de un experto, en este caso, el docente Juan Eduardo Landinez, para la construcción de una actividad que centre la atención de los estudiantes por medio de una estimulación sensorial y se pudo hallar que, en cuanto a la lúdica de la caricatura, la importancia, los valores, los problemas que resuelve el niño y las actitudes del mismo. Se llega a la conclusión, de que el niño puede percibir por medio de sus sentidos información rápidamente, esto ligado a su imaginación y conocimientos previos lo cual será plasmado sobre el papel demostrando su dibujo y representando el orgullo y la alegría de poder realizarlo.

- **Explorar / Fase 2:** El taller yo percibo, responde a actividades vinculadas a lo sensorio-perceptivo lo cual activa habilidades expresivas y creativas, con el fin de

estimular la mente para la obtención de un trabajo final. *Instrumento, Taller “Yo percibo”.*

- **Resultado:**



En cuanto a la segunda fase metodológica, se puede analizar como el niño esta manifestando su trabajo expresivo y mostrando que particularidades del mismo lo componen, verificando una de las teorías en cuanto a la creatividad según Vygotsky en como el niño expresa dicho concepto, y en efecto, se puede corroborar en la utilización de un conocimiento previo ligado a sus dibujos ya que la imaginación y la realidad se complementan y de esta manera brindan 3 conceptos claves de la manifestación de su trabajo final los cuales son:

- **TRANSFORMACIÓN DE LA INFORMACIÓN:** Al observar las imágenes planteadas en el taller, se evidencia que el estudiante, logra una transformación de la información existente para darle un propósito argumentado en la creación del personaje, el cual cumple características vinculadas a la relación de la imagen.
- **CONOCIMIENTO PREVIO:** Se identifica esta tendencia, al relacionar conocimiento previo en relación de las imágenes, esto se puede observar en la creación de personajes como el tigre de zucartas o la indumentaria y función que le dan algunos de los estudiantes a sus personajes.
- **MIMESIS:** El estudiante tiende a copiar la realidad, al identificar imágenes por medio de su canal sensorial.

Estos tres (3) conceptos, conducen la manifestación creativa del alumnado, por medio de una estimulación sensoperceptiva visual. Esto se identifica a la hora de analizar el trabajo final resuelto por los alumnos pertenecientes a la lúdica de caricatura.

- **Caracterizar / Fase 3:** Consiste en generar ideas aportadas por los niños de la lúdica de caricatura para entender que tipos de sentidos son más agradables para ellos y por qué.

CARACTERIZAR

DIAGRAMA DE AFINIDAD

FASE / CARACTERIZAR

ESTUDIANTES DE CARICATURA

¿De los sentidos como el gusto, el olfato, el tacto, la visión y lo auditivo cuál es más cómodo para ti y por qué?

EXPERIENCIAS VIVIDAS	ESTIMULACIÓN EXTERNA
El olor de la comida porque me recuerda a mi mamá. El olor de la carne. (GUSTO)	Cuando voy a dibujar pongo música, pero con el volumen bajo. Hip Hop. (AUDITIVO)
La audición porque me imagino a mi tocando el instrumento en un concierto. (AUDITIVO)	El tacto porque me gusta sentir cosas suaves y lisas. (TACTO)
Me gusta que me cuenten historias porque me imagino a los personajes. (AUDITIVO)	La visión porque puedo hacer cosas que estoy viendo. El entorno o algo que me llame la atención (VISION)
Veo series de muñequitos porque se parecen a mí. Personajes chistosos. (VISION)	Me gusta tocar el cabello de mis amigas. (TACTO)
	Veo series animadas porque después puedo dibujar los personajes como yo quiero. Con rasgos diferentes (VISION)
	A mi me gusta escuchar música cuando hago tareas porque me puedo concentrarme más. El Rock (AUDITIVO)

CONCLUSIONES

El niño reconoce los estímulos a partir de sus **gustos** y reconocen la función de dichas experiencias.

Dentro de la categoría "Experiencias vividas" demuestra como el niño relaciona aspectos de su **conocimiento previo** con las **memorias sensoriales** que retiene.

Se puede verificar una tendencia a partir de que elementos sensoriales son mas utilizados y agradables para el publico objetivo los cuales son **el tacto, lo auditivo y la visión**.

En la aplicación de la tercera fase metodológica, se logra entender con mayor profundidad al niño, en cuanto a las experiencias sensoriales por las

cuales mas transitan ellos, llegando a la conclusión, de identificar dos tendencias experiencias vividas y estimulación externa.

Por lo tanto, el niño nos da a entender, que en efecto reconocen el funcionamiento formal de dichos estímulos a partir de sus gustos, también relacionan aspectos de su conocimiento previo con las memorias sensoriales que retienen, y por último, se logra un hallazgo importante en la aplicación de dicha fase, y es detectar esos estímulos sensoriales que mas ocupan los niños, los cuales son, el tacto, lo auditivo y la visión.

- **Análisis de datos / Fase 4:** Consiste en realizar una serie de conexiones entre los conceptos alcanzados durante la investigación, por medio de matrices y segmentación de conceptos para evidenciar elementos claves que conducen a la manifestación del trabajo creativo de los niños.



En la ultima fase metodológica, se pone a prueba una matriz dofa como instrumento investigativo, el cual determina oportunidades de diseño, esta matriz se formula bajo la prospección que tiene el objetivo general de la investigación.

Como concluyente, en efecto, se empiezan a evidenciar las relaciones entre categorías teóricas y características de las mismas, puestas a prueba y

medidas en la fase metodológica, las cuales se logran complementar para lograr una traducción de esas particularidades en un producto de diseño gráfico.

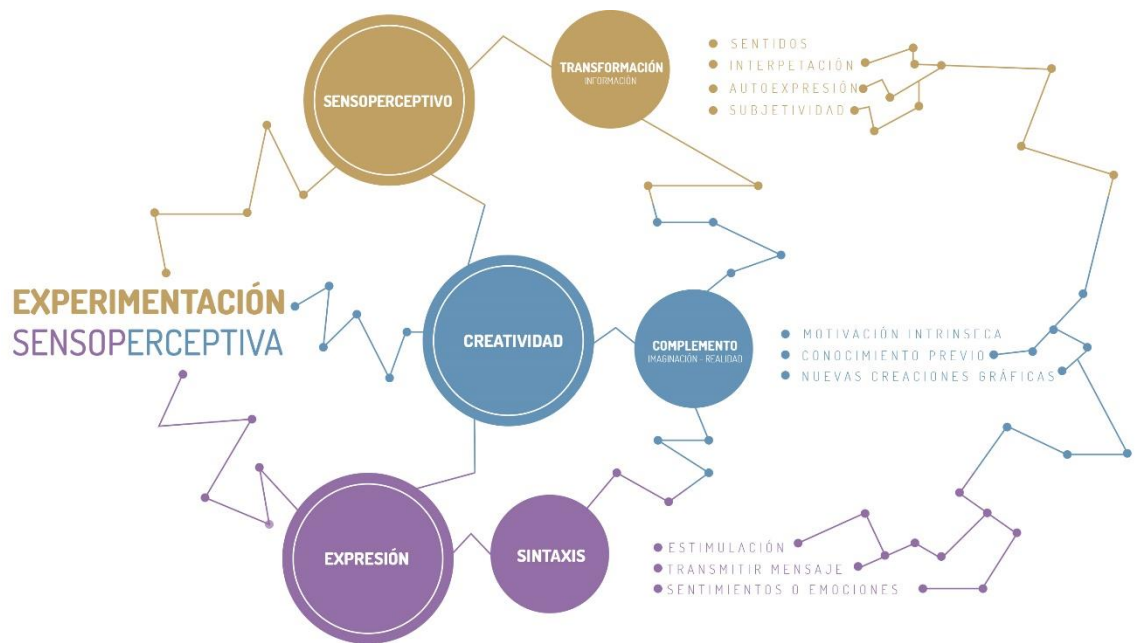
5.2 Concepto Transversal

Para la conclusión del concepto que acoge todos los insumos pertinentes que han sido recopilados en el transcurso del proceso investigativo, se trae a colación las primeras evidencias categóricas desde el análisis observacional que ya han sido explicadas previamente, como lo son: lo Sensoperceptivo, la creatividad y la expresión que fueron las categorías que determinaron los objetivos específicos del proyecto que funcionaron para poner a prueba la teoría ya conocida en campo a modo de metodología, dicha metodología se estructuró en comprender, explorar, caracterizar y analizar datos.

Por consiguiente, se pudieron evidenciar subcategorías empíricas que se vieron reflejadas en el trabajo en campo, como por ejemplo en la fase de comprender se evidenció elementos que hacen parte del proceso, tales como, La percepción, imaginación, dibujo, orden, estimulación sensorial etc... dichas características fueron insumos determinantes al momento de poner a prueba la exploración de la segunda fase, dejándonos como resultado, tres conceptos que conducen la manifestación de su trabajo creativo, dichos conceptos empíricos son, la transformación de la información, la mimesis y el conocimiento previo.

En efecto se empieza a determinar una ruta conceptual en cuanto a cómo se expresan los niños poniendo a prueba lo especificado en los objetivos, por ende, se caracteriza la información brindada por el mismo en la fase 3 donde se busca entender, cuáles son los sentidos por los que transitan más mi público objetivo y saber cuál es más cómodo y porqué, dejándonos como resultado, que el niño retiene información previa denominada memorias sensoriales que es la retención de información previa después de que el estímulo haya cesado, lo interesante es que el niño recuerda esa experiencia y la trae a colación en la información brindada en la fase 3.

Como conclusión se obtiene un panorama, donde las categorías que determinaron la ruta metodológica del proyecto y los insumos empíricos de dicha ruta, se empiezan a tejer entre sí, para la obtención de un concepto que acoja todos y responda a uno.



Dicho concepto es la Experimentación Sensorio Perceptiva, que es la implicación de experiencias, donde los sentidos se complementan para darles una interpretación y activar la autoexpresión que es subjetiva.

6. DECISIONES DE DISEÑO.

Las decisiones de diseño se estructuran a partir de la lectura total de los conceptos que arraigan intrínsecamente el proceso investigativo; se hace una lluvia de ideas, donde el concepto transversal es el sustento de cada uno de los aportes característicos del producto de diseño.

En efecto, se debe responder a la ruta categórica ya formada la cual se compone de lo sensorio perceptivo, la creatividad y la expresión.

Lo sensorio perceptivo responde a un material donde las experiencias sensoriales permitan una interacción con el usuario, ya que lo auditivo se da a través de la técnica de comunicación “Storytelling” permitiendo la participación del estudiante, reconociendo personajes principales por medio del tacto y el olfato y de la utilización de texturas lisas con variación de colores y olores tanto dulces como neutras también texturas arrugadas, blandas y duras.

Por último, la estimulación visual se da al completar las experiencias sensoriales anteriores ya que es el resultado final del ejercicio sensorio perceptivo.

La Creatividad se da en los niños por medio de sus conocimientos previos ya que ellos proponen características de lo que ya conocen y lo implementan en sus personajes, esto se puede validar en la fase metodológica.

La Expresión plantea que las acciones conjuntas de lo “Sensoperceptivo” y “Creatividad” permita poder transmitir un mensaje por medio del dibujo, reflejando lo percibido previamente.

El producto se caracteriza por permitir combinar los sentidos como por ejemplo, lo auditivo a partir del storytelling y los materiales sensoriales que abarcan diferentes sentidos desde el tacto, el olfato y lo visual. También permite crear el contexto de la historia e incorporar diferentes temáticas ya sean reales o ficticias la cual será tarea específicamente del docente por medio del storytelling.

La particularidad del storytelling reside no solo en la realidad de estas reflexiones, sino en que debe mantenerse sobre historias de profunda atracción social. Historias en donde da lo mismo que sean reales o ficticias, porque lo único importante es que apelen a los valores sociales de sus públicos. (González. 2009).

El storytelling es una técnica de comunicación la cual es comprendida bajo la subjetividad del usuario, por ende, dicha historia es creada por el docente, donde debe permitir una afinidad con el niño y de esta forma su participación sea efectiva ya que el contenido de dicha historia debe ser acorde a la visión del mundo que tiene el grupo objetivo.

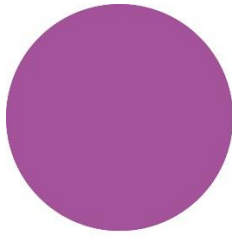
Por otra parte, el producto empleará materiales sensoriales ya que la forma, la medida, el color y la textura, serán características que determinarán el tipo de material que permitan la construcción de una estructura que viene siendo el molde del personaje pensado por el niño. Wong afirma que “*Se puede trabajar de manera intuitiva, pero explorando e investigando todas las situaciones visuales posibles, se llegará a una solución profesional*” (s.f.).

Como concluyente, el proceso metodológico de la actividad del producto de diseño, responde finalmente a un reto de ilustración, donde a partir del

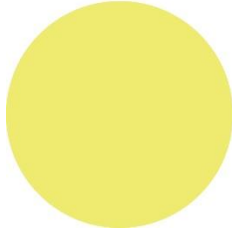
storytelling contado por el docente y posteriormente la utilización de materiales sensoriales para la construcción del personaje, brinda los insumos necesarios para generar una interpretación después de que los estímulos senso-perceptivos hayan cesado, esto vincula a la creatividad del usuario en donde toma características de la realidad a partir de sus conocimientos previos para promover nuevas creaciones gráficas y lograr una articulación con la información percibida para llegar a una solución, al reto de ilustración la cual es subjetiva y esa subjetividad se verá reflejada en su expresión, ya que a partir de la alfabetidad visual. Dondis afirma que. *“La alfabetidad visual ha sido y será una extensión de esa capacidad específicamente humana de transmitir mensajes.”* (s.f.). por consiguiente, las fuerzas perceptivas son vitales, cabe recalcar que el proceso es muy individual en donde el niño obtiene insumos sensoriales brindados por el producto que ayudarán a expresar lo que percibió por medio de su autoexpresión.

Por otra parte, dentro de las decisiones de diseño, se integra el lenguaje visual ya que esto se soporta bajo las evidencias en las fases metodológicas donde las representaciones gráficas del dibujo del niño se desarrollan de manera libre y orgánica, La Escuela De Diseño afirma que. *“las formas orgánicas como la espiral, suele evocar psicológicamente la continuidad, la excelencia, la ilusión y también lo relativo.”* (s.f.) Pues para ellos esto representa la libertad de autoexpresión al momento de finalizar sus creaciones.

El color se le da un valor simbólico, ya que este va a repercutir en la formalidad general del producto. Ciara afirma que. *“cada color tiene una capacidad de expresión, aporta un significado a la persona que lo está percibiendo y provoca una emoción, una reacción positiva o adversa dependiendo del caso”* Molina, Ciara. (2014). Ciara Molina. Barcelona: <http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/> por lo tanto la elección de los siguientes colores transmite psicológicamente:



INTUICIÓN, SENSOPERCEPCIÓN,



INTELIGENCIA, RAPIDEZ MENTAL,
CREATIVIDAD, AUTOEXPRESIÓN

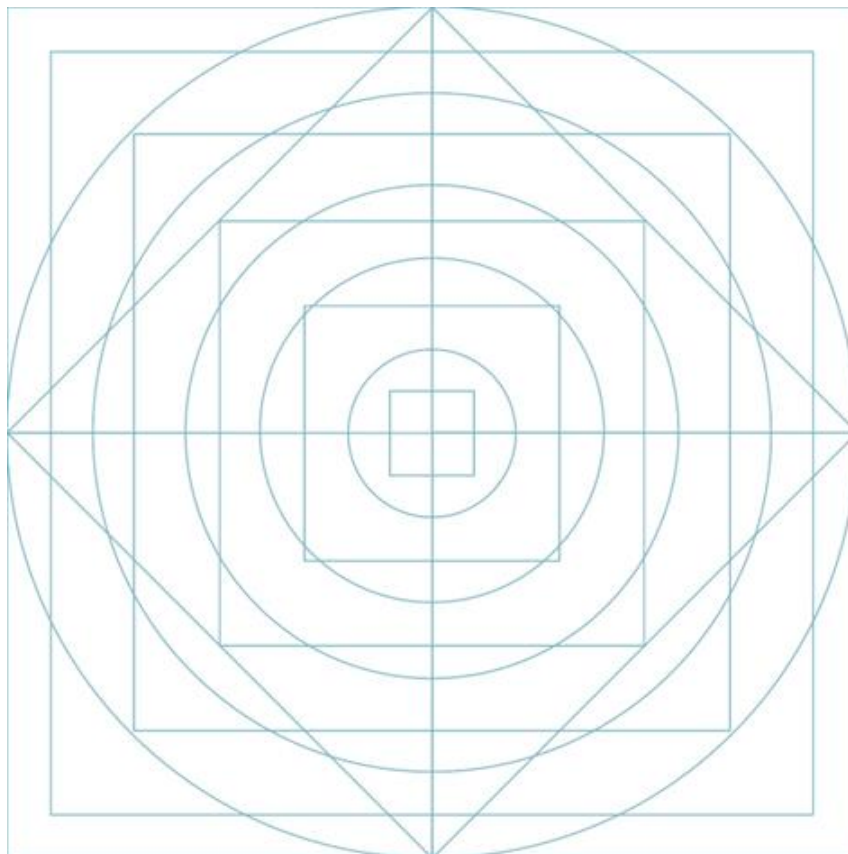
En cuanto a las tipografías a emplear en el producto, son la Humblet que será el identificador, ésta es una fuente con principio caligráfico que se implementa porque tiene una intención de libre expresión ya que tiene rasgos de espontaneidad y de esta manera logra una buena complementación con la segunda fuente tipográfica estableciendo jerarquías.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z - A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8
9 0 " # \$ % & A M P ; / () = ! ! ?

Para la segunda fuente tipográfica llamada Cursive Standard es escogida porque tiene una semejanza en los gestos gráficos que tienen los niños a la hora de escribir.

A b c d e f g h i j k l m n o p q
 r s t u v w x y z - A B C D E
 F G H I J K L M N O P Q R
 S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 0 " # \$ % & ' () = ! : ;

Para la construcción reticular trae una característica hallada en una entrevista, para entender la metodología del docente donde la construcción del cuerpo de los personajes en la lúdica de caricatura, parte de tres elementos básicos geométricos, el cuadrado, círculo y triángulo. y también para reforzar el lenguaje visual orgánico.



Por último, la textura grafica que empleará el producto es utilizada porque es creada a partir del hallazgo de la fase metodológica, ya que los niños propusieron esta forma de expresión y sus características propias e irrepetibles.



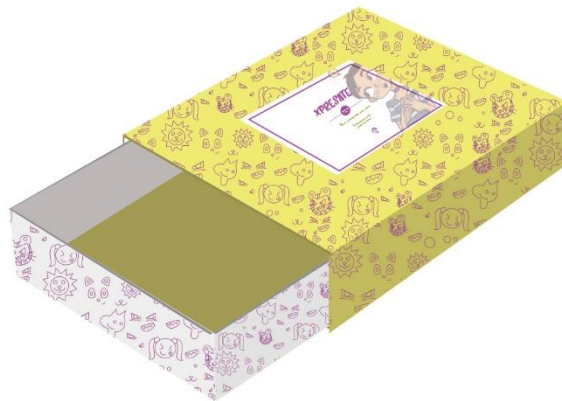
7. PROPUESTA DE DISEÑO.

Este producto busca Impulsar el storytelling que implementa el docente de la lúdica de caricatura, integrando nuevos insumos sensoriales (Olfato, tacto, visión y audición) que enriquecerán la percepción del niño, para activar sus procesos en autoexpresión.

La caja Xpresate tiene la función de abrirse “como una caja de fósforos” ya que de esta manera permite que el contenido del producto no se desordene al abrirse y mantenga el orden por etapa que requiere la actividad, por otro lado, las

instrucciones se encuentran al respaldo de la caja ya que en términos de función formal, permiten una lecturabilidad idónea para el docente y está ubicada de manera estratégica para que sea leída de inmediato ya que es fundamental para iniciar correctamente la actividad.

Por consiguiente, el producto Xpresate contara con la caja contenedor que tiene la medida total de 46 x 34 cm en material cartón, dicha caja contiene la presentación del producto, donde estará la marca, información de edad e información que dice donde están las instrucciones del docente.



Posteriormente el contenedor mirado desde la cara posterior ya que aquí se evidencian las instrucciones del docente que se dan al inicio de la actividad por medio de un storytelling.



INSTRUCCIONES STORYTELLING

Trabajo del docente

- * La historia puede ser real o ficticia y esta debe permitir una afinidad, experiencia e involucración con el usuario.
- * Que la historia permita una interpretación de mediano aliento entre 5 a 10 min.
- * Debe permitir la identificación del alumno.
- * Debe permitir la participación del alumno reconociendo personajes principales de la historia relatada.
- * Que sea acorde a la visión del mundo que tiene el grupo de estudiantes.



- * Desarrollar el guion de la historia días antes de aplicar la actividad en clase, dicha historia debe girar entorno a los niños.
- * La historia debe tener un principio, enlace y desenlace para lograr enganchar al público.
- * Que el alumno sienta la historia como suya.
- * La historia debe motivar, debe tener dualidades o nudos, debe ser fácil de contar y recordar.

Con esto señor profesor de la lúdica de caricatura, lograra generar el primer paso de la actividad que es:

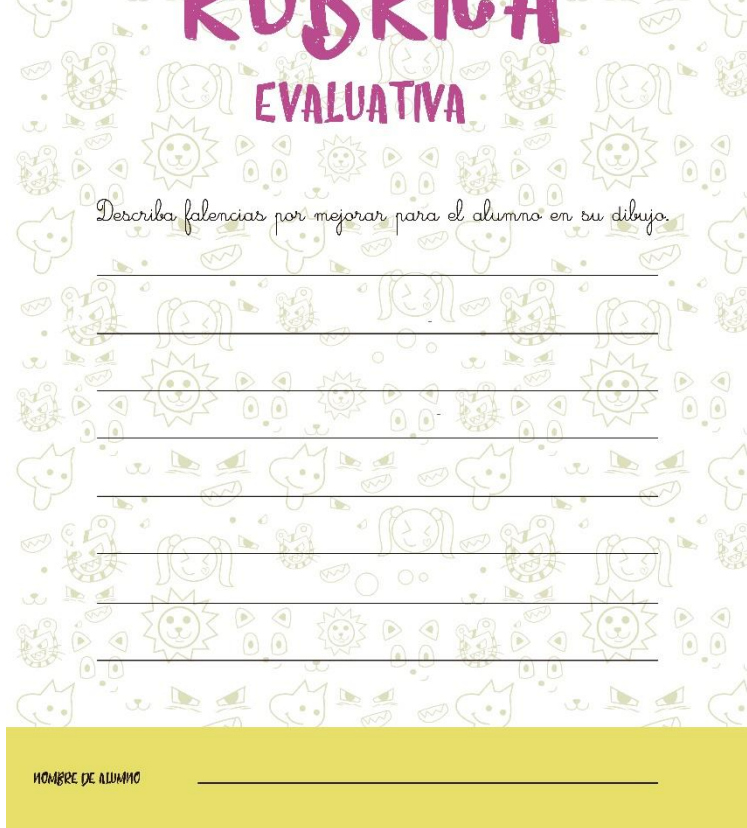
- * Poner en contacto al estudiante.
- * Darle insumos del personaje a desarrollar.
- * Activar su sentido sensorial auditivo.
- * Dar paso a la siguiente etapa de la actividad que se encuentra explicada en las tapas que se encuentran ubicadas dentro del paquete "xpresate" aquí el niño debe crear la estructura del personaje con los materiales que dispone el producto.

Las cajas internas del producto donde evidenciamos la caja “moldeable” con medidas de 14 x 16 cm, que cumple la función de llevar el material acorde para la construcción de un personaje 3D, dicho material es plastilina Play Doh, la caja “Accesorios” con medidas de 14 x 16 cm, que cumple la función de llevar materiales texturizados tanto lisos, solidos, arrugados etc. por colores para complementar el dibujo a lápiz y la caja “maniquí, con medidas de 14 x 34 cm, funciona a modo de referente para los niños que lo necesiten para construir el molde del personaje con la plastilina.



Un manual de instrucciones con medidas de 38 x 18 cm que debe leer el niño después de haber escuchado la historia contada por el docente, para poder realizar la segunda fase del ejercicio que se hace con las cajas internas (Accesorio, Moldeable y Maniqui), este manual cuenta con 5 ilustraciones apoyadas de texto paso a paso, de cómo el personaje Carmen realiza la actividad.





RUBRICA

EVALUATIVA






Describe falencias por mejorar para el alumno en su dibujo.

NOMBRE DE ALUMNO _____



Por ultimo observaremos como es la función pragmática del producto Xpresate por medio de un storyboard que veremos a continuación.

S T O R Y B O A R D

- ①  El docente lee las instrucciones para el desarrollo del storytelling y le cuenta la historia a los estudiantes.
- ②  El niño debe leer el manual de instrucciones para el desarrollo óptimo de la actividad.
- ③  El niño empieza a pensar en el personaje de la historia contada por el docente, seguido de esto ya cuando él tiene algo pensado puede utilizar el maniquí con los demás estudiantes para observar la construcción del cuerpo y con la caja de moldeables genere el molde del personaje pensado.
- ④  El niño mientras observa el molde que realizó anteriormente, procede a dibujar su personaje.
El dibujo puede ser complementado con los materiales de la caja accesorios, finalmente cuando el niño termine el proceso de autoexpresión, debe guardar en una bitácora el resultado del trabajo para que puedan ver el progreso de su habilidad.
- ⑤  Finalmente el docente es el encargado de revisar el trabajo final de los niños y con la rubrica evaluativa, describir los aspectos a mejorar en cuanto a su dibujo y de esta manera empezar a reconocer su habilidad.

8. CONCLUSIONES

Como concluyente total de la experiencia en cuanto a la investigación y materialización de decisiones y producto de diseño, se logra entender que los aportes en primera instancia que hace dicha investigación, es demostrar que, mediante el diseño gráfico, se pueden encontrar alternativas que complementen las metodologías clásicas aplicadas en ámbitos estudiantiles con el propósito de impulsar dichas temáticas para sacar su máximo provecho.

Por otra parte, se puede reflexionar en torno a la pregunta investigativa, y en efecto se logra descubrir que el niño logra materializar su habilidad de autoexpresión, por medio del producto expresado, pero, la clave de dicho producto de diseño está en la medición que hace el docente con el resultado final del trabajo del niño al finalizar dicha actividad, ya que el, es el que tiene el conocimiento capaz de hacerle reconocer a los niños dicha habilidad, ya que el producto permite por medio de una rúbrica evaluativa, ver las falencias y destrezas del dibujo del niño y reforzarlas, con esto el docente podrá cumplir con el objetivo trazado en la investigación, y es que el niño logre reconocer sus habilidades.

9. ANEXOS

MAPA DE E M P A T Í A

METODOLOGÍA DEL DOCENTE

JUAN EDUARDO LANDINEZ

¿QUÉ DICE Y QUE PIENSA?

El mundo sensorial activa la imaginación del estudiante.

La materia aporta, desarrollo de la motricidad fina.

El Lápiz sin borrador les ayuda a prestar más atención, en pensar cómo debe quedar el objeto final, fomentando la predisposición a pensar.

¿QUÉ HACE Y QUE SIENTE?

El docente lee historias verídicas de la historia Colombiana, para que dibujen el personaje principal de la historia en version joven y adulta.
[Storytelling / basico](#)

Estimulo auditivo, conexión emocional que activa su [autoexpresión](#).

Trabaja figuras básicas, ([cuadrado](#), [triangulo](#), [circulo](#)) para la construcción del cuerpo.

¿QUÉ VE Y QUE OYE?

Llegan con ciertas habilidades, vienen con ganas de dibujar y se les nota que ya vienen dibujando desde la casa, [habilidades totalmente en el dibujo](#).

ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO

El mundo [sensoperceptivo](#), como utilización de recurso.

Estimulación auditiva para activar sus procesos en [autoexpresión](#).

[Expresión](#) del niño en los dibujos

SENSOPERCEPTIVO

AUTOEXPRESIÓN

EXPRESIÓN

CARACTERIZAR

ENTENDER EL USUARIO

ESTUDIANTES

LUDICA DE CARICATURA

¿QUIÉN ES?

Niños y niñas de 10 a 12 años de edad, los cuales les apasiona dibujar caricaturas.

UBICACIÓN

Aula de caricatura la cual se encuentra disponible solo los viernes de 7:00 a 9:00 am

COMPRENDER

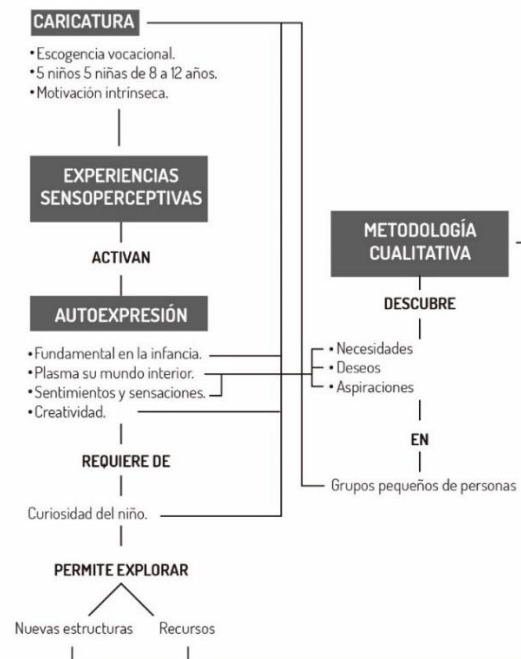
- Les gusta dibujar y realizar manualidades.
- Se divierten
- Desarrollan sus dibujos
- Desarrollan su [creatividad](#)

REFLEXIONAR

- Motivación intrínseca
- Sinceridad
- Dice lo que piensa
- Se divierte
- Empieza a dimensionar la [creatividad](#)
- Confía en sus conocimientos
- Intereses

ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO

CREATIVIDAD



ENTREVISTA

EXPERTO

FASE / COMPRENDER

JUAN EDUARDO LANDINEZ

LA LÚDICA FRENTE AL DESARROLLO EDUCATIVO DEL NIÑO

Los niños deben lograr aprender a percibir, nuestro mundo, el contexto que los rodea.

IMPORTANCIA

Un niño que se le explota el talento del dibujo en la práctica es algo que finalmente va a llevar la actividad a la casa o cualquier contexto que se desenvuelva, porque ese tiempo lo va a utilizar dibujando, tiempo que no lo va a utilizar viendo tv o internet porque para él es algo negativo, entonces un niño que por sí solo es motivado a dibujar va a utilizar tiempo vital en la casa y en el colegio

VALORES

El dibujo es sinonimo de orden, porque no empieza por el final

PRIMEROS PROBLEMAS QUE RESUELVE EL NIÑO

La imagen - poetica que se da por medio de estimulaciones sensoriales para llegar a la imaginacion del niño

ACTITUDES DEL NIÑO

Orgullo, satisfaccion, alegría, porque quieren mostrar su trabajo.

ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO

PERCEPCIÓN

IMAGINACIÓN

DIBUJO

ORDEN

ESTIMULACIÓN SENSORIAL

ORGULLO

ALEGRÍA

EXPLORAR

TALLER "YO PERCIBO"

FASE / EXPLORAR

ESTUDIANTES DE CARICATURA



NOMBRE _____

ELIGE UN PERSONAJE, HOMBRE O MUJER, DESPUÉS DE HABER OBSERVADO DETENIDAMENTE EL CONJUNTO DE IMÁGENES

ESCRIBE QUIÉN ES, Y POR QUÉ LO DIBUJÓ?

ESTIMULANTE CREATIVO

OBSERVE DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES IMÁGENES, CON CALMA...

EL OBJETIVO DE ESTA ACTIVIDAD, PRETENDIENDO ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO POR MEDIO DE RECURSOS VISUALES, PARA LA AUTOPERCEPCIÓN DEL TRABAJO FINAL.

ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DEL PROCESO

ORDEN DIBUJO PERCEPCIÓN IMAGINACIÓN
 SENSOPERCEPTIVO CREATIVIDAD EXPRESIÓN

NUEVOS ELEMENTOS

TRANSFORMACIÓN DE LA INFORMACIÓN
 CONOCIMIENTO PREVIO
 MIMESIS

CONCEPTOS QUE CONDUCE A LA MANIFESTACIÓN DE SU **CREATIVIDAD**

PRECEDE

CARACTERIZAR

DIAGRAMA DE AFINIDAD

FASE / CARACTERIZAR

ESTUDIANTES DE CARICATURA

¿De los sentidos como el gusto, el olfato, el tacto, la visión y lo auditivo cuál es más cómodo para ti y por qué?

EXPERIENCIAS VIVIDAS	ESTIMULACIÓN EXTERNA
El olor de la comida porque me recuerda a mi mamá. El olor de la carne. (GUSTO)	Cuando voy a dibujar pongo música, pero con el volumen bajo. Hip Hop. (AUDITIVO)
La audición porque me imagino a mi tocando el instrumento en un concierto. (AUDITIVO)	El tacto porque me gusta sentir cosas suaves y lisas. (TACTO)
Me gusta que me cuenten historias porque me imagino a los personajes. (AUDITIVO)	La visión porque puedo hacer cosas que estoy viendo. El entorno o algo que me llame la atención (VISION)
Veo series de muñequitos porque se parecen a mí. Personajes chistosos. (VISION)	Me gusta tocar el cabello de mis amigas. (TACTO)
	Veo series animadas porque después puedo dibujar los personajes como yo quiero. Con rasgos diferentes (VISION)
	A mi me gusta escuchar música cuando hago tareas porque me puedo concentrarme más. El Rock (AUDITIVO)

CONCLUSIONES

El niño reconoce los estímulos a partir de sus **gustos** y reconocen la función de dichas experiencias.

Dentro de la categoría "Experiencias vividas" demuestra como el niño relaciona aspectos de su **conocimiento previo** con las **memorias sensoriales** que retiene.

Se puede verificar una tendencia a partir de que elementos sensoriales son mas utilizados y agradables para el publico objetivo los cuales son **el tacto, lo auditivo y la visión**.

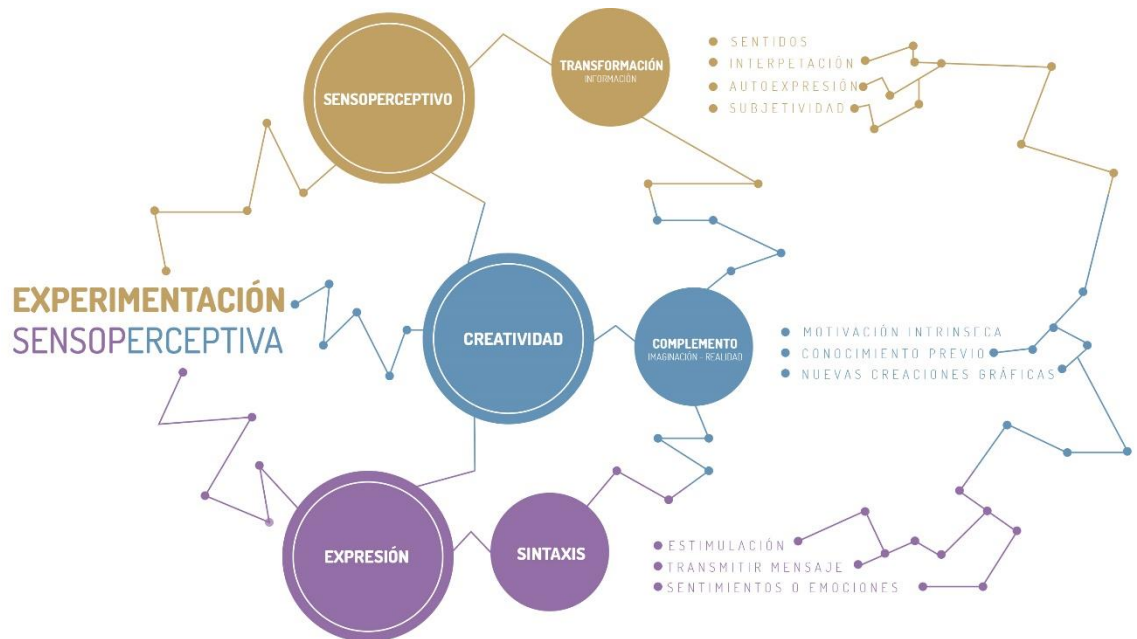
ANÁLISIS DE DATOS

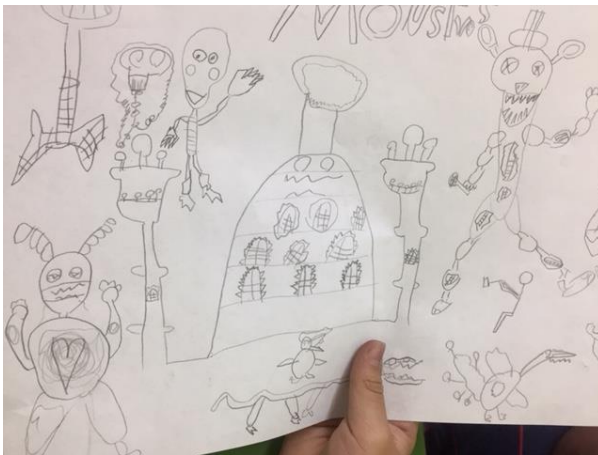
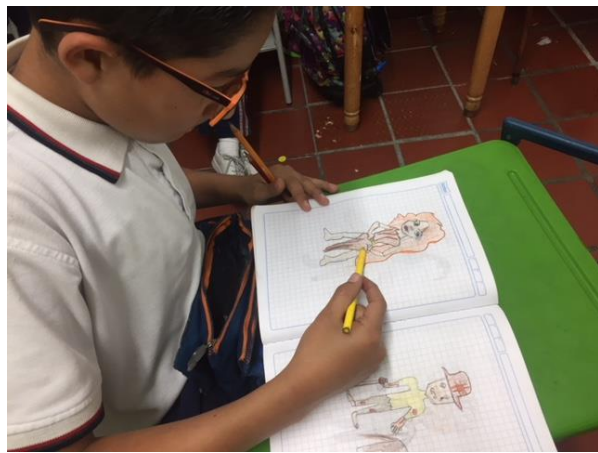
MATRIZ DOFA

FASE / ANÁLISIS

“Generar desde el diseño gráfico, el reconocimiento de las habilidades en autoexpresión por medio de la senso percepción.”

DESDE LA ÓPTICA DEL OBJETIVO GENERAL





10. REFERENCIAS

- Andueza, Barbero, Caeiro, García, González, (2016). Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil, España: Universidad Internacional de La Rioja, S. A.
- Ciara, Molina. (2011). Colores y emociones, España: ciara molina. Recuperado de <http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/>
- sarlé, Ivaldi, Hernández, (año). Arte, educación, y primera infancia: sentidos y experiencias: editorial
- Diseño centrado en los humanos
- Dondis, La Sintaxis de la imagen
- (Universidad de palermo, Diseño y comunicación, Teoria de la gestalt)
- Gonzáles, Antonio, (2009). La eficacia del storytelling
- Gillam, R. (1970). Fundamentos Del Diseño. Buenos Aires, Argentina: Víctor Ieru.
- Wong, Fundamentos del diseño.
- Salas, (2015). Sinestesia y Arte, España: Universsidad De Granada.
- Knapp.
- Ospina, Alejandro.(2018). Youngmarketing. Bogota, Colombia. : Las claves del diseño de experiencias. recuperado de <http://www.youngmarketing.co/las-claves-del-diseno-de-experiencias/#ixzz5XcBwnJHm>